A emoção é a mesma!

Por JOÃO CRUZ

Mais uma edição dedicada aos computadores diferentes dos tão populares Spectrum, o que, no fundo, acaba por não ser diferente, pois, independentemente do computador, a emoção dos utilizadores dos diferentes sistemas em relação aos videojogos é praticamente a mesma. Tudo está dependente do computador que temos em mãos. Depois, é só o adaptar-se às capacidades dos mesmos, criando um elo tão forte que os nossos tempos livres se esfumam num bom par de horas, sem darmos conta disso...

E prosseguimos este diálogo com a «dica» enviada pelo Nuno Miguel Cruz, da Rua de Monserrate, 402 – 4900 Viana do Castelo, para o jogo PLATOON, na versão IBM-PC. Diz este nosso leitor: *«Sempre que nos surge uma caixa com ajuda podemos, em vez de a recolher, saltar por cima dela quantas vezes forem necessárias, até encontrarmos o melhor nível de moral, ferimentos e munições»*. Para este videojogo, o Nuno Miguel pede ajuda para a fase final.

Prosseguimos com a carta do António Fernando Costa, da Rua Dr. Barros, 493 – S. Mamede de Infesta, 4465 Matosinhos, com o tel. 9010261, que gostaria que na rubrica «O QUE JÁ SE JOGA...» surgissem comentários a programas para o COMMODORE 64, visto que é esse o computador que possui. Caro António, já referimos várias vezes as razões pelas quais isso se torna praticamente impossível para nós, uma vez que não dispomos de todos os computadores existentes no micromercado (facto mais do que compreensível). Por isso, quando criticamos jogos para os Spectrum, computadores de 8-bits, estamos a criticar também as versões COMMODORE 64, AMSTRAD, MSX, pois são tudo computadores que pouco diferem entre si, no que diz respeito às capacidades dos mesmos. Entendido? Este leitor deseja ainda obter informações («dicas», mapas, «pokes») para as versões COMMODORE 64 dos seguintes jogos: SUPER TRUX, ENDURO RACER, PACMANIA, DRAGON NINJA, COBRA, RENEGADE III, STUNT CAR RACER, e, ainda, para o VIGILANTE. Quem estiver interessado em ajudar este leitor já sabe como contactá-lo ou, em alternativa, envia as «dicas» para esta secção e, desse modo, satisfazem outros leitores com as mesmas dúvidas. Escrevam para JORNAL DE NOTÍCIAS, MICROMANIA — 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



NINJA SPIRIT

Depois de termos analisado a versão deste jogo nos computadores de 8-bits, vamos agora debruçar-nos na versão dos 16-bits e que retrata, quase fielmente, todos os pormenores da versão original das máquinas. Em NINJA SPIRIT, como já sabem, controlamos um jovem guerreiro ninja que, fazendo uso das suas armas e de espíritos ninja místicos, tem que ir enfrentando, nível a nível, hordas de malfeitores que nos vão surgindo durante o percurso. Esta versão graficamente está bem apresentada, com atractivos cenários e um bom uso das cores. Os movimentos são fluidos, mas os toques das armas e dos guerreiros em combate deixam um pouco a desejar. No entanto, NINJA SPIRIT, nos 16-bits, consegue reter toda a adictividade do original.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 15.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UMA RAZOÁVEL CONVERSÃO!



SHADOW WARRIORS

Shad, um jovem aluno da famosa escola de artes marciais, a Shadow School, vê-se de repente a enfrentar sozinho uma ameaça de terríveis fanáticos que pretendem fechar a escola e subjugar todos os alunos à nova ideologia do terror. Nós controlamos Shad e temos por entre seis níveis de crescente dificuldade que ir eliminando todos os inimigos que nos forem surgindo pela frente. SHADOW WARRIORS é uma excelente conversão das máquinas e que, nesta versão para os computadores de 16-bits, está bastante semelhante ao orignal. Os gráficos, as cores, os cenários, tudo está bem conjugado, conferindo a este SHADOW WARRIORS uma adictividade sem par, a nível dos jogos denominados «beat'em'up». Os fãs de RENEGADE vão adorar este jogo!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: BEAT'EM'UP.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: A MÁQUINA EM CASA!



PROJECTYLE

Gosta de jogos futuristas? Programas tipo BALISTIX são do vosso agrado? Se a resposta é sim, então este PROJECTYLE é, de certeza, do vosso género de videojogos. Muito ao estilo do clássico jogo acima mencionado e com a jogabilidade do popular «air hockey» (que se joga nas feiras), este PROJECTYLE é uma adictiva competição entre três equipas, duas delas controladas pelo computador, ou por outros jogadores. O objectivo é empurrar uma pequena esfera para características entradas, obtendo deste modo os tão desejosos golos que nos dão a liderança da competição. PROJECTYLE permite a realização de campeonatos com oito equipas e todos os cenários de jogo estão bem detalhados e cheios de imaginativos pormenores, conferindo-lhe emoção a valer quando jogado!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: ELECTRONIC ARTS.
GÉNERO: DESPORTO FUTURISTA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: O FUTURO É ADICTIVO!

CABEÇA EXTRA (ATÉ 3 CABEÇAS).
VIDA EXTRA
PONTOS EXTRA
PODER EXTRA
1º NÍVEL
DRAGON SPIRIT
BY: AVIOSO SOFT

ENCOLHER O DRAGÃO
ESTREMECER A TERRA.
PODER DE FOGO (DISPARA RAIOS GRANDES)
2º NÍVEL
DRAGON SPIRIT
BY: AVIOSO SOFT

JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – KLAX	1 – SIM CITY	1 – KLAX
2 – IVANHOE	2 – PERSONAL NIGHTMARE	2 – IVANHOE
3 – SHADOW WARRIORS	3 –NORTH & SOUTH	3 – RAINBOW ISLANDS
4 – F29 - RETALIATOR	4 – OIL IMPERIUM	4 – BLOCK OUT
5 – RAINBOW ISLANDS	5 – FUTURE WARS	5 – EMLYN HUGHES FOOTBALL

JUÍZES NACIONAIS



Valdemar Fernando O. R. Castro
Rua José Ribeiro V. de Castro, 540-r/c
4820 FAFE

IMPOSSAMOLE

Mais um jogo de acção que nos lembra os seus antecessores. IMPOSSAMOLE tem fraca originalidade, tornando-o num jogo «chato» devido a ter uma acção mais do que batida. Este jogo, em que a toupeira Impossamole é solicitada a salvar o planeta da catástrofe, é muito repetitivo em toda a sua estrutura e os poucos pormenores inovadores não são suficientes para eliminar a grande falta de originalidade deste IMPOSSAMOLE. Se o pretende adquirir, jogue-o primeiro, e depois decida-se!

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 17.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 12.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM POUCO ABORRECIDO!



Nuno Miguel Gomes Teixeira
Rua Joaquim Leitão n.º 137-1.º Esquerdo
4100 PORTO

HARD DRIVIN

Eis mais um sucesso da empresa Domark que nos coloca ao volante de um magnífico carro. HARD DRIVIN não é apenas um dos melhores jogos de condução, é um novo leque de experiências que se abre no domínio dos videojogos. Já alguma vez saltaram uma ponte levadiça, ou já fizeram um «looping» com um carro? HARD DRIVIN permite isso tudo e mais alguma coisa. Se preferirem só acelerar têm que evitar os outros veículos e todos os obstáculos que lhes surgirem pela frente.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!